

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pandemi covid-19 saat ini masih terus berlangsung dan memberikan dampak ke berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu dampak pandemi ialah dalam bidang pendidikan. Pendidikan menjadi terhenti hingga suatu hari pemerintah menetapkan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kebijakan tersebut tercantum dalam Surat Edaran Nomor 15 tahun 2020 yang menganjurkan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh dalam jaringan (*daring/e-learning*).

Kemelut pendidikan di tengah pandemi menjadi tantangan besar bagi penggerak pendidikan untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, kegiatan pendidikan banyak mengarah pada penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pengetahuan yang cukup dan imajinasi ruang dan waktu yang memadai, merupakan kondisi yang diperlukan untuk memahami segala dimensi perubahan. Sehingga keberadaan teknologi digital dimanfaatkan untuk mengatasi terbatasnya ruang dan waktu dengan menggunakan internet (Botuthie dkk., 2020 dan Sanjaya, 2020). Berdasarkan hasil survei penelitian menunjukkan adanya problematika dalam pelaksanaan pembelajaran. Problematika tersebut dari bagaimana melakukan proses kegiatan belajar secara daring, seperti apa sarana dan prasarana yang digunakan dan pembagian waktu menjadi problem utama dalam melaksanakan kegiatan pendidikan (Harahap, 2021; Jamaluddin dkk., 2020 dan Sanjaya, 2020). Terlebih lagi guru kesulitan dalam melakukan penilaian pada aspek perkembangan yang berkaitan dengan interaksi guru dengan anak dan antar anak usia dini (Rahma & Fatonah, 2021).

Pasalnya pendidikan berperan dalam segala aspek kehidupan manusia untuk mempersiapkan generasi emas di masa depan. Untuk optimalisasi tujuan tersebut pendidikan terbaik diberikan sejak dini. Merujuk pada Peraturan Presiden (Perpes) Nomor 60 Tahun 2013, anak usia dini adalah bayi yang baru lahir hingga anak-anak sampai usia 6 tahun. Anak usia prasekolah yaitu usia 4-6 tahun merupakan titik pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Masa prasekolah seringkali disebut

dengan periode *golden age*. Anak usia dini adalah peletak dasar pertumbuhan yang bertujuan membentuk anak tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Aryanti, 2016). Umumnya pada usia tersebut anak belajar mengenai berbagai hal termasuk dalam mengembangkan aspek kemampuan fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional (Mayar, 2013). Begitupun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI (Permendikbud) nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013, program pengembangan pendidikan anak usia dini mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada praktiknya tersusun dalam seperangkat rencana kegiatan bermain yang diberikan berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasai anak (Abidin, 2009). Idealnya pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini seharusnya menggunakan system pembelajaran sambil belajar, namun dikarenakan adanya pandemi, memaksa anak tidak boleh melakukan pembelajaran langsung. Bermain adalah sebuah pendekatan untuk berinteraksi, untuk melakukan kegiatan sosial anak.

Menurut Freud dan Erikson dalam Sukatin dkk. (2019) menjelaskan bahwa permainan dapat mendorong interaksi sosial anak, melalui interaksi sosial anak mendapatkan pengalaman dalam mempelajari *skill* sosial. Manusia ialah makhluk sosial yang mana membutuhkan satu sama lainnya dalam kehidupan. Keterampilan hubungan atau *relationship skill* merupakan kemampuan mempertahankan hubungan terhadap individu atau kelompok. Untuk menjalin hubungan pertemanan dibutuhkan adanya komunikasi, sehingga membangun hubungan pertemanan anak dapat dikembangkan dengan berkomunikasi dan berinteraksi. Sehingga keterampilan hubungan atau *relationship skill* ini penting dipelajari anak. Namun saat pandemi ini anak-anak cukup banyak menghabiskan waktu di rumah dan sulit untuk dilakukan kegiatan bermain sosial karena pembatasan bertemu langsung. Berdasarkan data hasil penelitian yang dikemukakan Fadlilah (2020) terdapat banyak anak-anak yang kangen sekolah dan ingin bertemu dengan teman sebayanya serta merasa bosan saat berada di rumah.

Amelinda Syahiba Lestari, 2021

**RUANG BERMAIN DIGITAL TERHADAP RELATIONSHIP SKILL ANAK DI ERA PANDEMI (Studi Analisis Game Digital terhadap Relationship Skill Anak Usia 4-6 Tahun)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Anak usia dini cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang mudah dipahami dan di dalamnya terdapat gambar–gambar dan permainan yang menarik perhatian. Pembelajaran yang digunakan seperti penggunaan media digital seperti video *games*, internet, produk komputer interaktif dan permainan digital lainnya. Kegiatan sosial pun jarang dilakukan secara langsung, karena pembatasan bertemu langsung, sehingga dilakukan secara tidak langsung yaitu dalam ruang bermain digital anak. Ruang bermain digital anak seperti melalui *game online*. *Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat merasakan kepuasan batin untuk memainkannya *game* multimedia tersebut. Sehingga saat ini *game* menjadi keseharian anak. Berkembangnya aplikasi *game* memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan disamping ada batasan dan bahayanya juga (Sukatin dkk., 2019). Hal ini diteliti oleh beberapa penelitian menyatakan bahwa *game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap perkembangan anak, apabila anak bermain *game* dengan bijak (Ayuningsih, 2018; Listyawardhani & Yana, 2015 dan Grenberg, 2013). Menurut Muarifah, Suryani & Gunarhadi (2021) masih minim penelitian yang menyebutkan penggunaan media *game* dalam pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Hingga kini, masih menjadi pertanyaan melihat dari segi positif dan negatifnya penggunaan *game* apakah efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak. Padahal realitanya selama pandemi ini hasil survei oleh KPAI tahun 2021 menjelaskan bahwa di masa pandemi ini meningkatnya aktivitas bermain *game* pada anak-anak. Hingga 55% dari responden sering bermain *game* online dengan jenis *game* yang variatif.

Melalui hasil wawancara dan observasi peneliti terhadap anak usia prasekolah 4-6 tahun di suatu Taman Kanak–Kanak Internasional di Bandung, anak tertarik berdiskusi dan memainkan permainan ruang digital yang bernama Roblox dan Minecraft. Roblox dan Minecraft ialah suatu platform yang menyediakan berbagai macam *game* untuk anak-anak. Terdapat berbagai macam *game* di dalam platform tersebut yang sering digunakan atau terbanyak di download berdasarkan referensi dari *game* yang ada di *playstore*.

Berdasarkan paparan singkat tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengkajian penggunaan ruang bermain teknologi digital anak. Peneliti tertarik memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa beberapa ruang bermain digital memiliki dampak positif yang dapat mempengaruhi *relationship skill* anak. Dalam pengkajian ini akan ditelaah kesesuaian media *game* untuk aspek perkembangan *relationship skill* anak usia dini dengan rentang usia 4-6 tahun. *Game* yang dipilih yaitu Roblox, Minecraft dan PK XD yang merupakan salah satu bentuk teknologi ruang digital. Penelitian ini diberi judul “Analisis Ruang Bermain Digital terhadap *Relationship Skill* Anak di Era Pandemi”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Apa saja fitur ruang bermain digital (Roblox, Minecraft dan PK XD) dalam pengembangan *relationship skill*?
2. Apa saja materi ruang bermain digital (Roblox, Minecraft dan PK XD) dalam pengembangan *relationship skill*?
3. Bagaimana kesesuaian materi dalam ruang bermain digital (Roblox, Minecraft dan PK XD) dalam pengembangan *relationship skill* anak usia 4-6 tahun?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Untuk menjawab poin permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja dan bagaimana fitur ruang bermain digital (Roblox, Minecraft dan PK XD) dalam *relationship skill* anak.
2. Untuk mengetahui apa saja dan bagaimana materi ruang bermain digital (Roblox, Minecraft dan PK XD) dalam *relationship skill* anak.
3. Untuk mengetahui kesesuaian materi dalam ruang bermain digital (Roblox, Minecraft dan PK XD) dalam pengembangan *relationship skill* anak usia 4-6 tahun.

#### 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang tentunya akan diperoleh dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat teoritis

Dapat menjadi literatur keilmuan dalam upaya peningkatan kemampuan *relationship* anak di tengah pandemi berbasis teknologi. Dan dapat dijadikan acuan untuk meneliti lebih lanjut dalam konteks lebih luas dan mendalam.

##### 2. Manfaat praktis

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti secara langsung dalam menganalisis perkembangan *relationship skill* anak melalui platform digital.

##### a. Bagi anak

Memberikan pengalaman dan wawasan baru pada anak dalam kegiatan pembelajaran. Agar dapat secara tepat mengoptimalkan peningkatan *relationship skill* anak di era pandemi.

##### b. Bagi Guru

Memberikan referensi mengenai proses strategi, ataupun media pembelajaran. Agar dapat secara tepat mengoptimalkan peningkatan *relationship skill* anak di era pandemi.

##### c. Bagi Institusi Sekolah

Dapat menjadi rujukan atau pertimbangan dalam menentukan suatu kebijakan dan program pembelajaran untuk menyesuaikan kebutuhan pendidikan berdasarkan kemajuan zaman dan meningkatkan kualitas diri anak dengan menambahkan variasi media.

#### 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari lima BAB yang berisi rincian sistematika penulisan skripsi.

## **BAB I Pendahuluan**

Meliputi lima sub bab yaitu latar belakang masalah, peneliti memaparkan hakikat pembelajaran anak usia dini di tengah pandemi Covid-19. Selanjutnya membahas mengenai pembelajaran berbasis teknologi dan menguraikan akar permasalahan dalam pembelajaran yang merupakan dasar dari penyusunan skripsi ini. Berikutnya, peneliti menuliskan rumusan masalah, tujuan penelitian dan struktur organisasi.

## **BAB II Kajian Pustaka**

Pada bagian ini meliputi paparan secara teoritis dan juga relevansinya dengan penelitian. Peneliti menjelaskan konteks secara jelas mulai dari konsep bermain anak usia dini, macam-macam ruang bermain digital, hingga perkembangan *relationship skill* anak. Selain itu pula diuraikan konteks yang jelas permasalahan dalam penelitian ini.

## **BAB III Metode Penelitian**

Meliputi paparan mengenai landasan ilmiah yang akan dilakukan untuk melaksanakan skripsi. Pada bagian ini menggambarkan proses yang akan dilakukan mulai dari metode penelitian, desain penelitian analisis kualitatif, objek penelitian, instrumen penelitian, cara pengumpulan data, teknik analisis data dan reliabilitas dan validitas.

## **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Meliputi uraian tentang temuan dari peneliti yang dilaksanakan secara deskriptif dari hasil pengolahan data dan analisis data. Peneliti menganalisis satu per satu materi ruang bermain digital anak dan juga pada bab ini diuraikan jawaban atas penelitian yang sudah dirumuskan.

## **BAB V Simpulan dan Saran**

Meliputi uraian simpulan yang merupakan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan peneliti tentang kemampuan *relationship* anak di masa pandemi. Selain itu peneliti menyampaikan hal penting yang dapat dijadikan manfaat dari hasil penelitian.